
King Of
街機皇
Arcade Game
隨《遊戲誌》第七十五期附送
ET_MAX[奧斯丁] 扫描制作
試刊第三號
每本零售價
港幣5元
SNK
專頁
HYPER NEO GEO WORLD
開催
!
突然發現
SOUL CALIBUR
傳聞多多
STREET FIGHTER ZERO 3
拳皇九十八?有乜料?
封面攝影：JOHNSON YUNG（NEO IMAGE）

SNK專頁 HYPER NEO GEO WORLD開始連載！！！



封面攝影：JOHNSON YUNG (NEO IMAGE)
MODEL：珊、楊子健、鄭慧文

CONTENTS

遊戲索引（以遊戲性質分類）

唔鍾意咪睇（編者話）

語無倫次 ZAC

⊙如無意外，本文出街之時，我們其中一本力作《STREET FIGHTER EX 2人物解説真書》應已出版，大家記得買返本呀(此乃廣告)！

⊙我們另一本力作將會近日推出，大家記住到時捧場呀(又係廣告)！

⊙小佐治(漢堡神兜)近人好神勇，除了練成了「世間絕技」外，更練成了「終極速度」。前途無限呀真係！

⊙得知一位自己唔知點解覺得有啲「對佢唔住」嘅朋友終於「有着落」，「罪咎感」忽然全消，但又有啲唔抵得過佢。人有時真的幾犯賤。

⊙大家覺得今期封面如何？其實她的製作可謂幾經波折，幸好得到天公及各友人的支持&幫助才得以順利完成。真的要感激「慢條斯理有義氣爛佬旋」、「吟煤基斯」。還有抽空幫我們拍攝的JOHNSON、「保母5＋傑」以及我們的MODEL們「珊潺」、「南」及「羊仔健」。我一定會記住你哋嘅！

⊙只要心裏有閘門，我哋「柏植」家幾兄弟就一定唔會「拍直」嘅！

天草四郎 時貞……

最近的狀況真是不知怎去形容，體力透支得非常大之餘，亦受到不少的壓力，真的不知能夠煎熬至多久……。家人問最近為何身體這麼差，我亦不知如何面對他們，每當回到家中就可以聽到一句：「你真的一天比一天瘦，這樣下去不是辦法呀！」究竟，命運真的就是如此，就永遠不能逃出厄運嗎？最可惜的，就是要獨力一人去承受一切，有時真的覺得有一點兒「同人唔同命」的感覺。

最後要説的，就是收到了BILLY的信，真是高興得不得了，我總算能於忙裏偷閑，看罷整封信，不過對不起，你拜托的事未能抽空做到，待我一完成手上的工作，才立即回信給你好嗎？

魔城城主AMAKUSASHIRO

綠毛小春 維也納──節錄

在關公面耍大刀不成！？面對後生晚輩的一再挑釁，幹架祖師春哥終於發威了！

《新少年》《新功夫旋風兒》©1998 蛭田達也

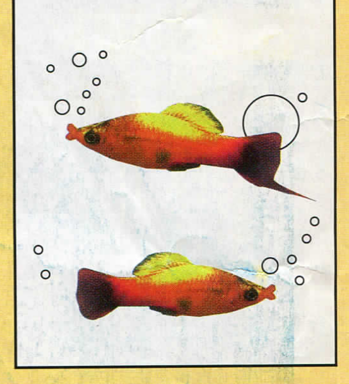
我使不出力量，所以用這最輕鬆的方式，在緊要關頭，平常反覆練習的東西就會施展出來。打了兩回合，我才發現到他的弱點。

《新少年》《第一神拳》©1998 森川讓次

漫畫好好看。

我又來了：佐治

牠是我公司中的好朋友，男的叫史提芬•賴史三世，而女的就叫迪波拉，牠每天都是倍著我奮鬥的傢伙，是不是很可愛呢?



期待

By：綠毛小春 維也納

AD／FIG／2P
推出日期：未定



最新試玩報告（？）

某日，筆者途經「世貿中心」5/F的遊戲機中心時發現了一隻叫《SOUL CALIBUR》的遊戲。根據NAMCO較早前曾向我們透露《SOUL CALIBUR》已有50%完成度，相信就是指這個版本了(難道是試版？)。這個「試版」總數有10個人物，但只得7個人物可以使用；雖説這該是50%完成度的版本，但是一樣可以有6、7版你玩，而且玩至最後時會有一個畫面告訴你：這個只是不完全版本，完全的版本會在暑期正式推出。若各位讀友想玩就快一點到那裏找，因為應該不會擺放太久……

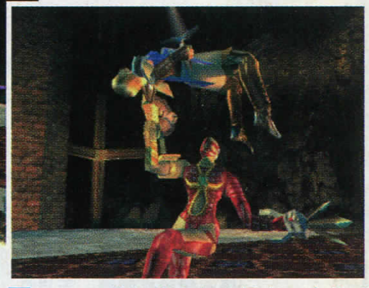

■主角KILIK的實力十分平均


■KILIK的招式大都是一些變化技

有乜新系統？

《SOUL CALIBUR》的靈活度比《SOUL EDGE》高很多很多。由於角色的移動方式有很多，而且有一些是向畫面的內部走動，令至玩者易於控制自己的攻擊節奏；而舊有的橫斬和直斬則是此遊戲的重點之一，直斬主要是攻擊一些同一戰線的對手；而橫斬則是攻擊一些想離開戰線的對手。由於有前衝和突進一步這兩個快速移動方式，所以中距離的攻擊十分靈活；後退的快速移動同樣是有這兩個方式，但是開發者為了令戰況更加緊湊，所以不難發現後退的距離是比前進的距離短很多的，這點對攻擊的一方有很有的幫助。


■VOLDO的速度意外地高


■VOLDO的投技攻擊力很高，令對手戰力大減

不足的感覺

由於這始終是50%的完成度，所以在系統和正確玩法也不可以確定，然而由於不是完全版的關係，所以電腦的攻勢未見強勁，因此不能以電腦的攻擊作參考，可惜可惜。總括來説，以50%完成度的角度看，不論畫面的質素、角色的動作、背景的音樂等等，都可稱得上是上佳之作，希望《SOUL CALIBUR》能準時在暑期和大家見面吧。


■SOPHITIA其中一招突進技


■SOPHITIA的勝利勇姿



AD／FIG／2P
推出日期：未定

By：綠毛小春 維也納



STREET FIGHTER ZERO 3
傳聞中的少年街霸

隻CAPCOM經典至極的大作──《STREET FIGHTER ZERO 3》，雖然到現時為止公開資料還是很少，但是在坊間已經出現了很多很多的傳聞，然而其中更有很多是頗具震撼性的。就讓我們把這些「情報」統一統一。

問題少年的對話

阿A話：聽講《S.F.ZERO 3》7月有得玩，但我就覺得唔多似會咁快到。

阿B就話：我諗你記錯隻《S.F.EX2》呀，少年街霸咁早出會唔會無新角色呀！

阿C話：乜你唔知《S.F.ZERO 3》有一大堆新人出場咩？例如有CAMMY、E.HONDA、BLANKA等等……

阿A話：《街機皇》入面講過啦！當我無睇呀。仲有一個叫神月KARIN，識用好多種武術，正！

阿C又話：咁有FINAL FIGHT個主角CODY同其他新人用，你又知唔知呀？

阿B就話：CODY都有得用？咁《街霸》第一代都有得去非洲啦！

阿C話：唔信就算！不過話俾你聽，CODY唔只用拳腳打人，仲可以將場中的道具拿起手用，好似《M.V.C.》個洛克人一樣，問你驚唔驚！

阿A話：我就話可信性唔低，因為CAPCOM次次都有新驚喜俾玩者，雖然我都覺得幾誇張……

阿B就話：聽人講仲有一個新人物，但係就無人講得出係點，淨係話佢係一個雌性動物，而且打法仲好似蘇聯佬咁；除此之外，應該有幾個《街霸》第一代嘅人物成為隱藏人物，但係就無乜料講得出！仲有話阿隆今期有招3LEVEL SUPER叫「滅•昇龍拳」，問你驚唔驚？

阿C話：你咁清楚，隻GAME你出嘅，你乜都知！

阿A話：等《S.F.ZERO 3》出咪知道邊個對邊個錯，唔好講咁多。



■CODY都有得用？HUGO有無得用？



■《ZERO 2》個人物表都咁大，《ZERO 3》咪……


■咁市長有無得用呀？第一關大佬有無得用呀？

By：綠毛小春 維也納

期待與

DYNAMITE刑事2

久違了的橫向立體遊戲

不知道大家還記不記得《DYNAMITE刑事》這一隻立體橫向動作遊戲呢？相信大家都有玩過這一隻以刑警為主題的SEGA名作吧！然而其實這隻遊戲上一集的海外版名為《DIE HARD》，所以大家或許會玩過而不知道……

今集的特色

《DYNAMITE刑事2》的戰場是在一艘郵輪上，而在今集中所出場的敵人都是一些十分有特色傢伙，例如有很多超人式的小惡黨、龜殼人、八爪魚BOSS，很多壯觀的過場畫面等等。



■今集的戰場——郵輪



有三個人玩呀！

在今集入面，各玩者可以從三名角色中選擇一個來用；而且每個角色都有一些新增的必殺技可供使用，另外在道具方面亦有所增加，令至遊戲的可玩性大大提高。遊戲中的三名角色分是BRUNO DELINGER：43歲，警部，上一集的主角，在上一次的事件後升級為警部；JEANE IVY：27歲，美國軍特殊部隊SEALS的軍曹，是一位格鬥術的專家，精通中國拳法；EDDIE BROWN：21歲，美國特殊部隊SEALS的隊員，熱愛棒球。



精彩的爆炸過場畫面



街機第一手

TEXT BY HAJIME少尉

《電腦戰機VIRTUAL-ON ORATORIO TANGRAM》第一級作戰戒備！迎擊開始！

在《VOOT》中，有不少基本動作是細微而不為人所知的，雖然它們的實用性不一定很高，但就這樣放著不管就太浪費這隻遊戲的自由度了！如何在戰場上活用機體的性能也是駕駛者的使命來的！為此，少尉這期特別為大家介紹一下，希望大家喜歡！

武器減半消費

部份兩鍵同按的武器是左右同時發射的（如RAIDEN的LASER、GRYS-VOK的MISSILE和CYPHER的4 WAY BEAM），只要在左右同按後，立即放開其中一邊，便能只射出另一邊的武器，武器消費也只有原來的一半。

二段跳躍與加速下降

在跳躍至頂點時再輸入一次「←—→」便會作出二段跳躍。保持「—•—」便可以較快速度下降，和上集不同的是，高速的JUMP CANCEL只能在起跳途中發生，其餘時間只有加速下降（其實不是快太多）。

22.5度移動

除了通常的前後左右斜8個方向之外，實際上在45度之間還有一個22.5度的前進方向的，只要將兩枝控桿作↑↖或↑↗（其實共有16個方向，這只是其中兩個），便會向一個極小的角度前進。可在使用沒有導向性的直進型激光武器時，作為瞄準修正之用。

移動中轉向

除了原地轉向（↑↓或↓↑）之外，在步行途中是可以轉向的，將控桿推為↑→時，機體便會在前進的同時向右轉（同理←↑時為左轉），除了索敵之外，對於回避一些低誘導性的攻擊、為激光武器作瞄準修正時都有一定幫助。

DASH中改變方向（VERTICAL TURN）

由於在遊戲公開當日，開發者Dr. WATARI親自示範而有「WATARI DASH」之名。由於今集DASH CANCEL後的硬直時間變長，以往用DASH CANCEL為主導的戰法已不可行；加上斜向攻擊的弱體化，在橫移後使用VERTICAL TURN轉為前衝攻擊是必備的技巧。只要在DASH後把控桿回中，再推向其它方向便可。（詳見第72期《遊戲誌》附錄「《業務機戰隊EX》」）

轉彎DASH

以往在DASH中如果不作攻擊或以DASH CANCEL轉向，則其軌跡必然為一直線；不過在這次只要DASH中推↑↓或↓↑便可一邊拐彎一邊DASH（軌跡呈弧形），可回避一些低誘導性的攻擊。

低空DASH

這是一種低空移動技巧，可回避地上攻擊之餘，不會出現普通空中DASH會在下降途中被狙擊的問題。不過最大利點還是可在DASH攻擊後立即使用，防止出現攻擊後的硬直時間。方法是在跳躍的瞬間立即輸入橫DASH（←—→、立即再輸入←—或—→＋DASH鍵），這樣機體便可以在近乎地面高度作空中移動。

前DASH近接攻擊

全機種共通指令為「前DASH中↓↓＋任意攻擊鍵」（並沒有下段前DASH近接攻擊），部份機種為突進技，一般情況下左武器鍵是左方攻擊、右武器鍵是右方攻擊、兩鍵同按是距離較長但命中判定小的突進攻擊。

防禦

沒有改變，仍是「DOUBLE LOCK-ON狀態下—•—」，可以減輕格鬥攻擊的損害，不過對射擊類無效。要注意的地方有兩點：一，上集在JUMP CANCEL時保持→•←狀態便可防禦對方的近接攻擊，不過這次是行不通的；二，今集有一些即使防禦了，仍會被打DOWN的攻擊存在。

下段近接攻擊

「—•—＋攻擊鍵」便可使出，比普通近接攻擊慢，判定一般也較小，但威力稍強，而且命中時不論對手是否處於防禦狀態均會被打DOWN。可駁在普通近接攻擊後使用。

小跳躍攻擊

今集新增的格鬥系攻擊，全機種共通指令為「←—→＋攻擊鍵（視機種而定，部份不止一招）」，除了破壞力高，命中時必然打DOWN對手（防禦的話則不在此限）之外，因為跳起，更能避開大部份近接攻擊，但一擊不中或對手防禦後會出現極長的硬直時間，宜配合QUICK STEP使用。

TURBO近接攻擊

強化近接攻擊，使用方法和TURBO SHOT相同，不同的只是要在DOUBLE LOCK-ON狀態而已。隨了破壞力之外，外表也相當華麗（有投技、踵落、昇龍拳、上段回旋蹴以至「腳刀」——SOMMERSAULT KICK也有！），部份招式即使防禦了亦會被打DOWN。

QUICK STEP

DOUBLE LOCK-ON狀態下的新移動技巧，可作8方向移動。正式公佈的操作為「按TURBO鍵的同時推方向桿」，但由於在按鍵時方向桿要在回中狀態（否則會變成DASH），所以少尉還是建議「在回中狀態下先按TURBO鍵，再推方向桿」，這樣比較容易。如能活用這技巧，對格鬥戰有很大幫助。

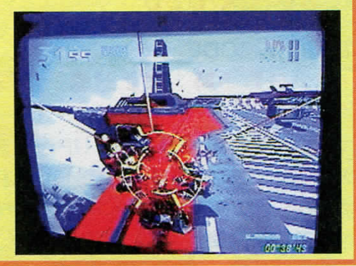
回旋斬（繞後攻擊）

相信上集對「回旋斬」操作純熟的玩家現在已「投降」了吧？因為這種高級技巧已被取消了！取而代之的是在QUICK STEP同時按下攻擊鍵的新回旋斬（繞後攻擊），值得留意的是這次攻擊方式是依方向而不是按鍵有所不同，一般來說是「TURBO鍵＋←＋攻擊鍵」和「TURBO鍵＋→＋攻擊鍵」兩種。

遊戲舞台介紹

1st MISSION

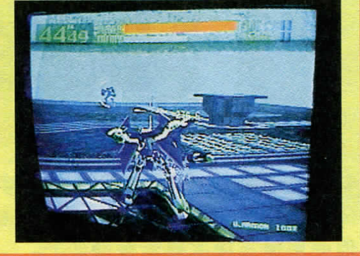
AREA：8th PLANT FLESH REFOE
作戰區域：FLOATING CARRIER
出現VR：TEMJIN或APHARMD-S



最初的一版，位於空中空母之上，障礙物小而且分散。以蔚藍色的天空為背景，迎戰TEMJIN或是APHARMD-S！

2nd~4th MISSION

AREA：8th PLANT FLESH REFOE
作戰區域：UNDERSEA PLANT
出現VR：BAL-BAROS或Fei-Yen Kn



水中STAGE，AREA名和1st MISSION完全相同，大概是在空母飛行的地區正下方吧？在這個位於海底的工場中，會有BAL-BAROS或是Fei-Yen Kn出現。

2nd~4th MISSION

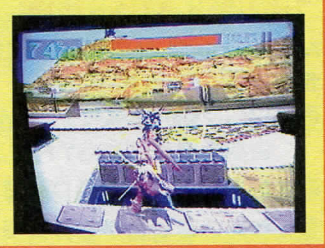
AREA：2nd PLANT TRANSUAAL
作戰區域：ABANDONED QUARRY
出現VR：DORDRAY或SPECINEFF



地底岩洞，地形起伏不定，而且是個廣闊的空間，幾乎沒有甚麼障礙物。光源效果相當出色，不過那麼高的光源是從哪裏來的呢？。

2nd~3rd MISSION

AREA：RENT AREA#71
作戰區域：AIR PORT
出現VR：APHARMD-B或BAL-BADOS



在前作OPERATION MOON GATE時曾用來作為模擬測試內容，這次登場的可是實物來了。而這個位於荒野之中的軍用機場，亦是唯一一個可以看到戰機起飛、降落的舞台。

2nd~4th MISSION

AREA：3rd PLANT MOONLY-VALLEY
作戰區域：ASCENT CORRIDOR
出現VR：GRYS-VOK或SPECINEFF

以位於某個基地內，不斷上昇中的超大型電梯為戰場的一版。從外觀來看，令人想起「軌道電梯」之類的東西。

5th MISSION

AREA：4th PLANT TSC DRAMMEN
作戰區域：SANCTUARY
出現VR：ANGELAN

以一個被稱為「聖域」的遺跡作戰鬥場地，這裏的登場角色只有ANGELAN而已，加上對CPU戰她初出場時是站立在高處的，多少給人一份「聖潔」的感覺。（對人戰是在不同位置開始的；其實其他版面在對人戰時的地點都是和對CPU戰時不盡相同的，大家有留意嗎？）

6th MISSION

AREA：4th PLANT TSC DRAMMEN
作戰區域：DISTORTED SHRINE
出現VR：BARDTOS

和前作遺跡內的神殿非常酷似，在和JAGUARANDI的幻影作戰時見過的神秘結晶（V結晶？）也會出現。AREA和「聖域」相同，會是其中一座遺跡的內部嗎？

由這裏開始，進行M.S.B.S.換裝之後，便會轉移到宇宙，展開另一段戰鬥……

7th~8th MISSION

AREA：1st DANCING UNDER
作戰區域：STORAGE DEPOT
出現VR：APHARMD-B或BAL-BADOS

工場內的倉庫區域，運輸帶和貨物不斷的來回運作，連VR站在上面都會被帶著一起移動。不過如果站在某處的機器上，運輸帶就會停止，可以配合戰術來使用嗎？

7th~8th MISSION

AREA：7th PLANT REFERENCE POINT
作戰區域：PUBLIC PORT
出現VR：TEMJIN或APHARMD-S

由能量壁(ENERGY FIELD)組成的空間。被稱為港口，難道是太空船的發射台？從外觀構造去推想，很可能是一個已經成功實用化的MOON GATE……由於閃光太刺眼的關係，這是大部份玩者都不願意看到的一版。



7th~8th MISSION

AREA：6th PLANT SATCEL MOUTH
作戰區域：BLANK FRANK
出現VR：CYPHER或Fei-Yen Kn

宇宙基地，看樣子似乎是太空站、地球軌道衛星之類的地方，有重力。而這裏亦是唯一可遇到CYPHER的地方(當然是指CPU戰)。由於障礙物是離地的，好好利用這一點去作戰吧！



9th MISSION

AREA：5th DEADLY DUDLEY
作戰區域：UNHOLY CATHEDRAL
出現VR：RAIDEN

被稱為「大聖堂」的區域(有待考證……)，這裏只有RAIDEN會出現。由於障礙物會降進地板之中，又會在一定時間之後昇上地面，所以位置的把握有點困難，非得根據這些狀況來隨機應變不可。

FINAL-MISSION

AREA：9th PLANT
作戰區域：TANGRAM
出現VR：TANGRAM

與「時空因果制御機構第9 PLANT最終反應裝置TANGRAM」死鬥……

AREA也好，作戰區域也好，出現VR也好，全都是「TANGRAM」，CODE名叫「9th PLANT final reactor」，這個TANGRAM就這樣破壞掉好嗎？將TANGRAM找出，並據為己有不是能對地球圈抱有絕對的主導權嗎？

還是，只要把「它」消滅，就能為RNA和DNA之間的爭戰劃上休止符？

各機體特殊技一覽：

CYPHER

變型

二段跳躍中按START鍵

變成飛行型態，再按一次解除變形。(有關操作參考第72期《遊戲誌》附錄「《業務機戰隊EX》」)

S. L.C.DIVE

空中前DASH中兩攻擊鍵同按或變型後四鍵同按

無誘導性大破壞力突進攻擊，要自行控制，沒有無敵時間。

SPECINEFF

DEATH MODE

HP少於對手時，靜止狀態下連按START鍵2次

13秒倒數完結或是TIME UP均會自爆、作負論(不能靠能源多而取勝)，但在這13秒內處於完全無敵的狀態，除了被特定攻擊打中會DOWN之外，是不會倒下的。



夜行魂

↑↓或↓↑＋左攻擊鍵

一口氣放出8~10個鬼火狀的PLASMA MINE，只在接近敵人時有誘導性。



SLIDING ATTACK

前DASH中→·→＋兩攻擊鍵

緊貼地面的滑行突進技，無誘導性，可轉向。使用時中間武器必須處於100%狀態，但使用後三項武器皆會變成0%



CYCLONE SICKLE

DOUBLE LOCK-ON時↑↓或↓↑＋兩攻擊鍵

將鐮刀高舉過頭，回轉一圈的特殊近接攻擊，由於無法打中位於地上的對手，所以還是當作挑釁技好了。



ANGELAN

天使之翼

→•←＋START鍵

消耗現時50%的HP，裝備天使般的翅膀。除了速度和攻擊力之外，部份「技」的性質會改變。有時間限制，但可多次使用。



APHARMD The Battle & APHARMD The Strike

「怒」Mode

二段跳躍中左右攻擊鍵同按(一局遊戲中只有一次)

兩者共通，用後有一定時間內會被藍白鬥氣包圍，速度和防禦力提昇，V ARMOR全回復。



RAIDER KICK／SHOUDER TACKLE

空中前DASH中，↑↑＋兩攻擊鍵同按

無誘導性、短距離直線突進技。APHARMD B是以飛蹴突擊，APHARMD S是肩撞。



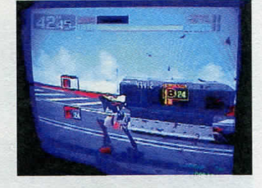


BAL-BADOS & BAROS

CHANGE WEAPON

BIT射出後按START鍵

可以切換成發射VULCAN或是機雷



BLACK HOLE BIT

全部四枚BIT射出後，右TURBO＋左右攻擊鍵同按

四枚BIT會形成一個可以吸收所有攻擊的黑洞，一定時間後消失。中央武器必須處於100%的狀態下才能使出。



REFLECTOR LASER

全部四枚BIT射出後，跳躍中(←—→)右TURBO＋左右攻擊鍵同按

兩枚BIT變成雷射砲，另外兩枚變成反射板，以反射砲方式將強力雷射擊向對手。中央武器必須處於100%的狀態下才能使出。



DELTA END

全部四枚BIT射出後，蹲下(→•←)右TURBO＋左右攻擊鍵同按

形成一個封閉對手的金字塔，用途……不明。中央武器必須處於100%的狀態下才能使出。



註：全部為以左TURBO＋左武器、左TURBO＋右武器、→•←＋左TURBO＋左武器、→•←＋左TURBO＋右武器射出四枚BIT後才使用

GRYS-VOK

戰略核彈ICBM

→•←＋START

超強力核彈，中者會被扣去100% V ARMOR和45%左右的HP，最搞笑的是爆風呈巨大骷髏頭狀，像幻影時光系列的惡役般！不過一場對戰只能使用一次，而且從發射到命中要很長的時間，除非對手在玩者上方！





Fei-Yen The Knight

HYPER化

HP少於50%時自動發生

V ARMOR全回復，攻擊力、速度暴增，攻擊屬性改變、強化。





DORDRAY

MEGA SPIN DRILL

↑↓或↓↑＋兩攻擊鍵

中央武器必須為100%狀態，回轉突進技，誘導性低，沒有無敵時間，多HIT且威力大。





巨大化

靜止時按START鍵

在短時間內變成2~3倍大，巨大化後速度、防禦力、命中判定增強，近接攻擊變成「蹍踏」。但在變身途中被擊中便會變回原型，由於一局只有一次，如果各位看到對手使用的話，請遵守動畫和特撮片的鐵則：不攻擊變身中的對手





FIRE DRILL

前DASH中按左攻擊鍵(空中、蹲下亦可)

左武器處於100%時方能使用，其實只是前DASH攻擊，突進時處於無敵狀態，無誘導性，可操作



V DISC頭鎚

前DASH中同時按兩個攻擊鍵(空中、蹲下亦可)

中央武器處於100%時方能使用，其實只是前DASH攻擊，沒有無敵時間，無誘導性，可操作





特別鳴謝：ZAC



製造商：ARIKA
推出日期：已推出
AD／FIG／2P

By：綠毛小春 維也納

再一次重溫的全技表

當本文出街之日，此作相信經已出現，所以特此為大家準備了全角色的招式表，以助各位更快掌握《S.F.EX2》中的所有角色吧！

ZANGIEF

特殊技

FLYING BODY ATTACK	空中↓＋重拳

必殺技

DOUBLE LARIAT	三個拳掣同按
QUICK DOUBLE LARIAT	三個腳掣同按
GLOWING FIST	→↓↘＋拳
SCREW PILE DRIVER	近敵時控桿圈一轉＋拳
RUSSIAN SUPLEX	控桿轉一圈＋腳

SUPER COMBO

FINAL ATOMIC BUSTER	近敵時控桿轉兩圈＋拳
SUPER STOMPING	↓↘→↓↘→＋腳，可輸入↓↙←＋腳停止
FINAL ATOMIC BUSTER（3 LEVEL）	近敵時控桿轉兩圈＋三個拳掣

DOCTRINE DARK

特殊技

KNIFE NIGHTMARE	→＋中拳
DEATH SPIN KICK	→＋中腳

必殺技

DARK WIRE	↓↘→＋拳
DARK HOLD	DARK WIRE擊中後←＋拳
KILL WIRE	→↓↘＋拳
EX-PLOSIVE	↓↘→＋腳

SUPER COMBO

KILL TRUMP	↓↘→↓↘＋拳
DARK SHACKLE	↓↘→↓↘＋腳
EX-PROMINENCE	↓↙←↓↙←＋腳

SHARON

特殊技

STEP COMBO PUNCH	→＋中拳
CRASH PUNCH	→＋重拳
STEP COMBO KICK	→＋中腳
SLIDING SWIPPER	↘＋重腳
CREAM SONDERA（特殊投技）	近敵時控桿轉一圈＋拳
FLYING DOUBLE KNUCKLE（空中投）	空中近敵時↑以外＋中或重拳

必殺技

GALE HAMMER PUNCH	↓↘→＋拳，可輸入→＋拳或→＋腳作追打
HALF MOON KICK	↓↙←＋腳
BERMUDA SYMPHONY	→↓↘＋腳

SUPER COMBO

SHUTTLE COMBINATION	↓↙←↓↙←＋拳
SHARON SPECIAL	↓↘→↓↘→＋腳，可中途輸入↓↙←＋腳停止
HAMMER HEAD RUSH	↓↘→↓↘→＋拳

BALROG（VEGA）

特殊技

WILD WIND SUPLEX（空中投）	空中近敵時↑以外＋中或重拳
BACK SLASH（移動技）	三個腳掣同按
ATTACHING CLAW（斷爪時）	←↓↙＋拳

必殺技

ROLLING CRYSTAL FLASH	←儲→＋拳
FLYING BARCELONA ATTACK	↓儲↑＋腳，之後按拳
IZUNA DROP	↓儲↑＋腳，之後在接近對手時↑以外＋拳
SKY HIGH CLAW	↓儲↑＋拳

SUPER COMBO

ROLLING IZUNA DROP（3 LEVEL）	↙儲↘↙↗＋腳，近敵時↑以外＋拳
GROUND CRYSTAL FLASH	←儲→←→＋拳
SKY HIGH CLAW	使出GROUND CRYSTAL FLASH時↑或↗＋按住拳掣不放
IZUNA DROP或FLYING BARCELONA ATTACK	使出GROUND CRYSTAL FLASH時↑或↗＋按住腳掣不放
PHANTOM DESTRUCTION	←儲→←→＋腳
SPINNING IZUNA DROP	PHANTOM DESTRUCTION中後，着地時←↙↓↘→＋拳
SKY HIGH ILLUSION	↙儲↘↙↗＋拳

HAYATE

特殊技

神樂崩山（空中投）	空中近敵時↑以外＋中或重拳

必殺技

鎌鼬	↓↘→＋拳
朧月	↓↘→＋腳，之後可輸入→＋腳作追打
飛旋斬	→↓↘＋拳
白刃轉刃	←↓↙＋拳

SUPER COMBO

烈震鎌鼬	↓↘→↓↘→＋拳
雷斬翔	↓↘→↓↘→＋腳
旋陽炎・極	空中↓↙←↓↙←＋拳

CRACKER JACK



特殊技

UGLY FIST	→＋中拳

必殺技

DASH STRAIGHT	←儲→＋拳
DASH UPPER	←儲→＋腳
FINAL PUNCH	按住三個拳掣儲勁，放手便出招
BUTTING HERO	←↙↓↘→＋拳
SOCCER BALL KICK	←↙↓↘→＋腳

SUPER COMBO

CRAZY JACK	←儲→←→＋拳
RAISING BUFFALO	←儲→←→＋腳
HOME RUN HERO	↓↙←↓↙←＋拳
GRAND SLAM CRUSHER	↓↙←↓↙←＋腳

BLANKA

特殊技

ROCK CRUSH	→＋中拳
AMAZON RIVER RUN	↘＋重拳
SUPRISE FORWARD（移動技）	三個腳掣同按
SUPRISE BACK（移動技）	←＋三個腳掣同按

必殺技

ELECTRIC THUNDER	連按拳掣
ROLLING ATTACK	←儲→＋拳
BACK STEP ROLLINH	←儲→＋腳，可按拳掣停止及可在出招時搖控桿修改軌跡
VERTICAL ROLLING	↓儲↑＋腳

SUPER COMBO

GROUND SHAPE ROLLING	←儲→←→＋拳，可按住拳掣不放儲勁
JUNGLE BEAT	←儲→←→＋腳
BEAST HURRICANE	空中↓↘→↓↘→＋拳

SKULLOMANIA

特殊技

SKULLO DASH／TACKLE	→→
SKULLO BACK轉（移動技）	←←
STEP IN UPPER	→＋中拳
DANGEROUS HEEL	→＋中腳
SKULLO PACE（空中投）	空中近敵時↑以外＋中或重拳
SKULLO SHOCK（挑發）	→↘↓↙←↖＋拳

必殺技

SKULLO CRUSHER	↓↘→＋拳
SKULLO	SLIDER ↓↘→＋腳
SKULLO HEAD	→↓↘＋拳
SKULLO DIVE	SKULLO HEAD後按拳
SKULLO TOKACHEFU	←↓↙＋腳，在擊中前同按三個拳掣會顯示得分

SUPER COMBO

SUPER SKULLO CRUSHER	↓↘→↓↘→＋拳（可在空中使出）
SUPER SKULLO SLIDER	↓↘→↓↘→＋腳
SKULLO ENERGY	↓↙←↓↙←＋腳
新 SKULLO DREAM	輕拳、輕拳、→＋輕腳、重拳

DHALSIM

特殊技

DRILL KICK	跳起時↓＋腳
DRILL 頭鎚	跳起時↓＋重拳
YOGA FAKE	↓↘→＋三個腳掣同按
YOGA TELEPORT（移動技）	→↓↘或←↓↙＋三個拳掣或三個腳掣同按
空中浮遊（挑發）	跳起時→↗↑↖←＋腳

必殺技

YOGA FIRE	↓↘→＋拳
YOGA FLAME	↓↙←＋拳
YOGA BLAST	↓↙←＋腳
YOGA CATCH	↓↘→＋腳
YOGA CONTACY	YOGA CATCH後按住腳掣不放

SUPER COMBO

YOGA INFERNO	↓↘→↓↘→＋拳
YOGA DRILL KICK	空中↓↘→↓↘→＋腳
YOGA LEGEND	↓↙←↓↙←＋腳

HOKUDO 北斗

特殊技

肘崩	→＋重拳
刈蹴	→＋重腳
流水（特殊投技）	近敵時控桿轉一圈＋拳
震（移動技）	振空擊或振腳擊後↓↙←＋拳或腳

必殺技

肘擊崩	↓↘→＋拳，可輸入→＋拳作追打
振空擊	↓↙←＋拳
振腳擊	↓↙←＋腳
護流攻	←↓↙＋拳

SUPER COMBO

氣鍊射	↓↙←↓↙←＋拳
擊鳳技	↓↙←↓↙←＋腳
連昇擊	↓↘→↓↘→＋拳
連舞	輕拳、輕拳、→＋輕腳、重拳

RYU 隆

特殊技

旋風腳	→中腳

必殺技

波動拳	↓↘→＋拳
灼熱波動拳	→↘↓↙←拳
昇龍拳	→↓↘＋拳
龍卷旋風腳	↓↙←＋腳，可輸入←＋腳作追打

SUPER COMBO

真空波動拳	↓↘→↓↘→＋拳
真空龍卷旋風腳	↓↙←↓↙←＋腳（空中也可使出）
真・昇龍拳（3 LEVEL）	↓↘→↓↘→＋三個腳掣同按

KEN MASTERS

特殊技

前方轉身	↓↙←＋拳
地獄風車（空中投）	空中近敵時↑以外＋中或重拳

必殺技

波動拳	↓↘→＋拳
昇龍拳	→↓↘＋拳
龍卷旋風腳	↓↙←＋腳（可在空中使出）

SUPER COMBO

昇龍裂破	↓↘→↓↘＋拳
神龍拳	↓↘→↓↘＋腳
疾風迅雷腳	↓↙←↓↙←＋腳，可輸入↙←＋腳停止

CHUN LI 春麗

特殊技

雙掌打	→＋中拳
鷹爪腳	空中↓＋中腳
龍星落（空中投）	空中近敵時↑以外＋中或重拳

必殺技

百裂腳	連按腳掣
飛燕蹴	↓↙←＋腳
SPINNING BIRD KICK	↓↘→＋腳

SUPER COMBO

氣功掌	↓↘→↓↘→＋拳
千裂腳	↓↘→↓↘→＋腳
霸山天昇腳	↓↙←↓↙←＋腳
氣功掌（3 LEVEL）	↓↘→↓↘→＋三個拳掣同按

GUILE

特殊技

FLYING BUSTER DROP	空中近敵時↑以外＋中或重拳

必殺技

SONIC BOOM	←儲→＋拳
SOMERSAULT KICK	↓儲↑＋腳

SUPER COMBO

OPENING GAMBIT	←儲→←→＋拳
DOUBLE SOMERSAULT KICK	↙儲↘↙↗＋腳
SONIC BOOM TYPHOON	←儲→←→＋腳





5月22日全港報攤、遊戲商店全面上市

AD/FIG/2P
製造商：SNK
推出日期：已推出
容量：539M

TEXT：KOTARO





全角色技解析、遊戲系統及連續技鑽研．第三回

鳴謝：SNK ASIA LIMITED、赤目黑龍

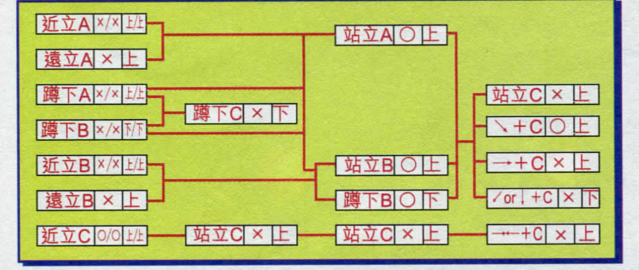
協力：三星、維也納、霸王丸、魔城城主天草四郎時貞、ZAC、Agent X．Glen

秦 崇秀

技指令表

投技	
發勁龍	近敵時← or →＋C
特殊技	
光輪殺	→＋A
必殺技	
帝王神足拳	→→＋A
輕．帝王天眼拳★	↓↘→＋A
重．帝王天眼拳★	↓↘→＋C
輕．帝王天耳拳☆	→↓↘＋A
重．帝王天耳拳☆	→↓↘＋C
龍燈掌	↓↘→＋B
龍燈掌．幻殺	龍燈掌中→↘↓↙←＋B（帝王神眼拳．空中）
帝王神眼拳（原地）☆	→↘↓↙←＋A
帝王神眼拳（空中）☆	→↘↓↙←＋B
帝王神眼拳鋼落	帝王神眼拳空中落下時A or B or C
帝王神眼拳（背後）☆	→↘↓↙←＋C
帝王空殺神眼拳	空中↓↙←＋B
超必殺技	
帝王漏盡拳★	→←↙↓↘＋BC同按
帝王空殺漏盡拳	空中↓↙←→＋BC同按
潛在能力	
海龍照臨	→←↙↓↘＋C

COMBINATION ATTTACK表



＊技指令和COMBINATION ATTACK表中，「☆」…表示持有無敵時間的BREAK SHOT對應必殺技、「★」…表示非持有無敵時間的BREAK SHOT對應必殺技、「近立」…表示近距離站立、「遠立」…表示遠距離站立、「○」…表示可CANCEL、「×」…表示不能CANCEL、「一迴轉」…表示控桿轉一個圈、「上」、「中」、「下」…表示攻擊判定的段位。此外，在COMBINATION ATTACK表中，藍色的線表示落空時不能前往，而綠色線則表示擊中對手時方能前往。

概念特性

變更點雖然不多，但由於攻擊力弱和距離短，而且通常技於設定中有太多限制，以致不能使用必殺技等作CANCEL，所以令秦崇秀在攻擊上有着一定的影響。然而反觀來看，秦崇秀的優點就是近距離上的速度，對於密着至中距離牽制甚為有利。

重點技解析

帝王天耳拳

由於出招時存有無敵狀態，所以集中作對空和截擊對手之用，而且判定極強，較其兄秦崇雷的天耳拳性能為高。

龍燈掌



新追加的必殺技，能將對手轉移往空中，攻擊距離短，近距離下被對手擋格時容易遭反擊。至於追加技「龍燈掌．幻殺」，是作為增加威力的連續攻擊，因此成為龍燈掌得手後的必然選擇。

■1P色的秦崇秀與2P色的秦崇秀原來在龍燈掌．幻殺擊中對手後所着地的位置亦有所不同

帝王神眼拳



轉移式的必殺技，共分原地、空中和對手背後三種位置，出招時會出現瞬間無敵狀態，可是現身時的硬直時間非常長，即使是奇襲用的「帝王神眼拳鋼落」被對手防禦後亦有機可乘。

■空中和背後的帝王神眼拳，主要集中於迴避飛道具，或攻擊仍在硬直中的對手

帝王漏盡拳



能貫穿其他飛行道具，但是速度略慢的超必殺技，形式與望月雙角的「野猿狩」一樣，被對手擋格時，硬直便會自動解除。反之，就要待判定消失於畫面後才能解除，是此招的最大弱點。另外，「帝王空殺漏盡拳」出招速度與地上的一樣，可是只要配合適當的位置，便能作下段攻擊使用。

■近距離中以通常技CANCEL往帝王漏盡拳，是將其硬直減至最少和最實用的方法

海龍照臨

飛行道具式的潛在能力，出招快而且判定移動速度高，所以對手防禦後不能反擊，但要提防對手以線移動作迴避。

連續技鑽研

蹲下B（×2）『→』龍燈掌『→』龍燈掌．幻殺







空中C『→』蹲下B．蹲下B．↘＋C『→』帝王天耳拳／海龍照臨



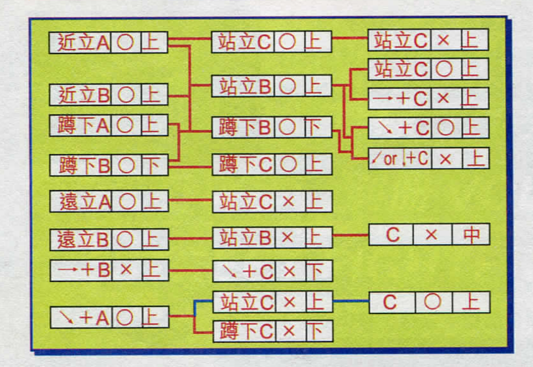
空中C『→』近距離站立C．站立C．站立C．→←＋C『→』DASH帝王天耳拳／海龍照臨



HON-FU 韓虎

技指令表	
投技	
BACK FLIP	近敵時←or→＋C
接觸技	
經絡亂打	近敵時↘＋C
特殊技	
踏前側蹴	→＋B
蠅叩	↘＋A
禁粘着	對手倒地時↓＋C
必殺技	
九龍之讀	←↙↓↘→＋C
黑龍	對手於空中時←↙↓↘→＋C
輕・制空烈火棍☆	→↓↘＋A
重・制空烈火棍☆	→↓↘＋C
電光石火之地★	↙儲→＋B
電光 PACHIKI	電光石火之地中B掣連打
電光石火之天★	↓↙←＋B
炎之種馬	↓↙←＋A・A連打
必勝！逆襲拳	↓↙←＋C
超必殺技	
爆發五郎	↓↙←↙→＋BC同按
潛在能力	
良 TON HAMMER☆	↓↙←↙→＋C

COMBINATION ATTTACK表



概念特性

相對於前作，韓虎的而且確削弱了不少，其中「必勝逆襲腳」被刪去，而保留下來的主要必殺技中，除「制空烈火棍」的判定和形式有所改變之外，「電光石火之天」亦較前作的攻擊判定出現時間為慢，令其不能活用於連續技組合之中，是其最大的障礙。



■韓虎的通常技和COMBINATION ATTACK側重於改良強化方面，令其更具實用性

重點技解析

制空烈火棍



形式有所改變之餘，空隙亦較前作為少，而對横判定也修窄了許多，擊中於地上的對手時不會令其倒地。然而，前作中無敵狀態的優點仍然保留，所以在對空能力上未有改變。

必勝！逆襲拳

利用臂部抵受對手三次攻擊後，立即以「終結之嵐」反擊的新必殺技。雖然其速度快，攻擊力又高，可是由於其動作太過刻意的關係，只要對着較冷靜和反應較快的對手便會苦無作用，更讓對手有機可乘，因而令其大大限制於先讀對手攻擊之用。此外「必勝！逆襲拳」的另一特色，就是受攻擊的次數能積存往下個回合，換言之在第一回合中受兩次攻擊時，第二回合中只要再受一次攻擊便能使出終結之嵐。



■必勝！逆襲拳反擊時的終結之嵐，是個中下段混雜的亂舞攻擊，一般來說是難以防禦

良 TON HAMMER



雖然出招慢，並不能作連續技組合，可是持有極長的無敵時間和對應BREAK SHOT的效果，以及其中段的屬性，所以較適用於截擊對手之用。

連續技鑽研

空中C『→』↘＋A・站立C・站立C『→』制空烈火棍『→』禁粘着



空中C『→』站立B・站立B・↘＋C『→』制空烈火棍『→』禁粘着



空中C『→』蹲下B・蹲下C『→』電光石光之地（『→』電光PACHIKI）/ *九龍之讀/ 炎之種馬/ *爆發五郎『→』禁粘着



＊…只限對手於版邊時適用

WOLFGANG KRAUSER

技指令表	
投技	
KNEE SMASH	近敵時←or→+C
特殊技	
DEATH HAMMER	→+A
KAISER BODY PRESS	空中近敵時↓+C
DIVING ELBOW	對手倒地時↓+C
必殺技	
BRITZ BALL・上段★	↓↙←+A
BRITZ BALL・下段★	↓↙←+C
LEG TOMOHAWK☆	↓↘→+B
PHOENIX THROW	←↙↓↘→+C
DANGEROUS THROW	近敵時←↙↓↘→+A
GRIFFON UPPER	DANGEROUS THROW中→→+C
KAISER CLAW	→↓↘+C
LIFT UP BLOW	近敵時→↘↓↙←+B
超必殺技	
KAISER WAVE★	↙儲↓→+BC同按
KAISER WAVE Lv2	KAISER WAVE 儲擊1秒後放手
KAISER WAVE Lv3	KAISER WAVE 儲擊2秒後放手
潛在能力	
GIGATIC PSYCLONE	近敵時控桿轉一個圈+C
UNLIMITED DESIRE	→↘↓↙←→+A・A・B・C・B・C・A・B・C・C
UNLIMITED DESIRE 2	→↘↓↙←→+A・A・B・C・B・C・A・B・C・←↓↙+AC同按

COMBINATION ATTTACK表

近立A	○	上	站立C	○	上			
蹲下A	○	上	站立C	○	上			
遠立A	○	上	站立C	×	上			
近立B	○	上	站立C	×	上			
遠立B	○	上	站立C	×	上			
蹲下B	×	下	蹲下C	○	下			
近立C	○/○	上/上	站立C	○	上	↓↘→+C	x/x/x/x	上/上/上/上
近立C	○/○	上/上	↘+C	○	上			
←↙↓↘→+A	×	投技	→→+C	○/○/○	上/上/上 *注			

＊註…「KAISER CLAW」能CANCEL「GRIFFON UPPER」

概念特性

在通常技中，雖然WOLFGANG KRAUSER的硬直時間較其他角色為長，可是由其於攻擊距離夠遠，因而在中距離牽制上佔盡優勢。至於COMBINATION ATTACK和必殺技方面，前者在本作中的設定更具限制，使連續技上有着一定的障礙，尤幸後者則大多被強化，令各方面取得平衡。

重點技解析

BRITZ BALL

基本上與前作的改動不大，其中「BRITZ BALL・上段」對於通常身型的角色，只要蹲下便能迴避，而「BRITZ BALL・下段」在近距離狀態下是下段攻擊，使用時要特別注意。



LEG TOMOHAWK

由於攻擊判定出現時間快，所以除了作為對空之用外，其中段判定的特性也非常實用，可是要注意其攻擊後的硬直時間亦頗長，一經被對手擋格後後果便不堪設想。





KAISER CLAW

伸手抓往斜上方對手作投擲的新必殺技，可是由於出招較慢，令其只能運用於先讀對空和COMBINATION中吹飛對手後作連續技使用。



■由於對空性能差，所以最好在連續技中使用

KAISER WAVE

與前作用樣，當儲擊至Lv 3時，便會持有對副線的判定，由於其速度快和擁有對應BREAK SHOT的效果，所以在單線版面上佔有絕對的優勢。此外，KAISER WAVE亦存有簡略指令的特性，只要←或↙儲→按C掣便能自如地使用KAISER WAVE 。

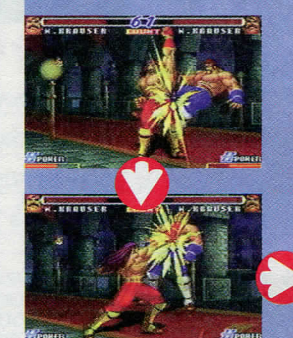


連續技鑽研



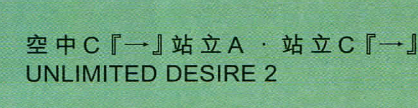
空中C『→』站立C・↘+C『→』LEG TOMOHAWK



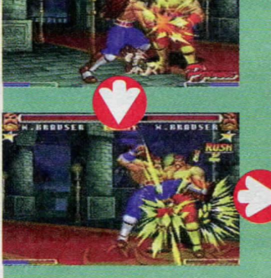


DANGEROUS THROW『→』GRIFFON UPPER『→』KAISER CLAW『→』DIVING ELBOW





空中C『→』站立A・站立C『→』UNLIMITED DESIRE 2





BILLY KANE

技指令表

投技	
一本釣投	近敵時← or →＋C
接觸技	
地獄落	近敵時↘＋C
必殺技	
三節棍中段打	←儲→＋A
火炎三節棍中段突	三節棍中段打中←→＋C
雀落★	↓↙←＋A
旋風棍	A掣連打
強襲飛翔棍☆	↙↓↘→＋B
火龍追擊棍★	↓↙←＋B
超必殺技	
超火炎旋風棍	→←↙↓↘＋BC同按
紅蓮殺棍	→↘↓＋C
潛在能力	
SALAMANDER STREAM	→←↙↓↘＋C

COMBINATION ATTTACK表

近立A｜○｜上	站立C｜○｜上	
	→＋C｜○/○｜上/上	
遠立A｜○｜上	站立C｜×｜下	
蹲下A｜○｜上	蹲下C｜○｜上	
蹲下C｜×｜下	站立C｜×｜上	↓↘→＋C｜×/×/×/×｜上/上/上/上

概念特性

仍然以通常技為主軸的BILLY KANE，由於設定上攻擊距離較長，積極牽制已成為其特性。至於主要的必殺技上，大部份性能明顯被弱化，COMBNATION ATTACK也被大幅削減，令戰術運用上更為困難。此外，順帶一提，必殺技「旋風棍」抵消飛行道具和「強襲飛翔棍」以控桿操縱着地點等特性依然保留，使用時記得留意。

重點技解析

雀落



主軸型的對空必殺技，雖然出招較慢，而且沒有無敵時間，但在攻擊落空時的破綻極少，只要適當地待對手跳起或先讀時使用便可發揮其功能。

火龍追擊棍



中距離攻擊必殺技，雖然並未持有無敵時間，可是其本身性能極佳，而且攻擊判定範圍又廣，使其適用於各種地上戰之用。

紅蓮殺棍



由潛在能力淪為超必殺技，除攻擊力被大幅削弱之外，就連以往持有無敵狀態的特性也被刪除，令對空性能大大降低，逼使其集中於連續技組合上。

SALAMANDER STREAM



較前作的潛在能力「大旋風」性能為高，而且適用於各種COMBINATION和迴避攻擊後作連續技使用，令其實用價值大增。

■SALAMANDER STREAM即使被對手防禦亦不能反擊

連續技鑽研

近距離蹲下C（1 HIT）．站立C．↓↘→＋C





近距離蹲下A．→＋C『→』火龍追擊棍／紅蓮殺棍





近距離站立A．→＋C（2 HIT）『→』SALAMANDER STREAM





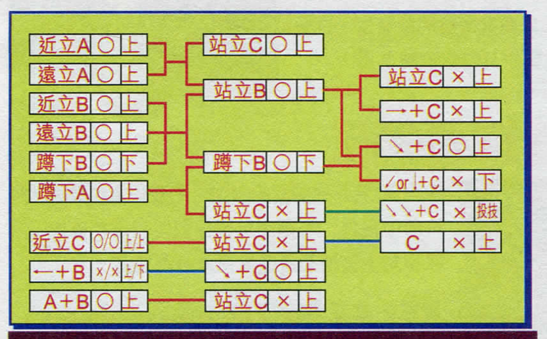
BLUE MARY

技指令表

投技	
HEAD THROW	近敵時← or →＋c
連攜技	
ACHILLES HOLD	HEAD THROW中→↘↓＋C
特殊技	
DOUBLE ROLLING	←＋B
HEEL FALL	→＋B
LEG PRESS	對手倒地時↓＋B
必殺技	
M.SPIDER	空中N↓↘→＋C
M.SNATCHER☆	→↓↘＋B
M.CLUB CLETCH	←儲→＋B
M.REAL COUNTER	↓↙←＋A
GERMAN'S BREAKS	近敵時M.REAL COUNTER中按A掣
FACE LOCK	近敵時M.REAL COUNTER中按B掣
投擲型GERMAN'S BREAKS	近敵時M.REAL COUNTER中按C掣
YOUNG DIVE	↓儲↑＋C
REVERSE KICK	YOUNG DIVE中←＋B
DANGEROUS SPIDER	YOUNG DIVE中↓↘→＋C
SPIN FALL☆	M.ESCALATION發動中↓↘→＋C
DOUBLE SPIDER	SPIN FALL中↓↘→＋C
VERTICAL ARROW☆	M.ESCALATION發動中→↓↘＋A
DOUBLE SNATCHER	VERTICAL ARROW中→↓↘＋B
STRAIGHT SLICER☆	M.ESCALATION發動中←儲→＋A
DOUBLE CLETCH	STRAIGHT SLICER中←→＋B
M.DYAMITE SWING	M.ESCALATION發動中對手倒地近接時↓＋C
超必殺技	
M.TYPHOON	→←↙↓↘＋BC同按
潛在能力	
M.ESCALATION	→←↙↓↘＋C
M.TRIPLE ECSTASY	DOUBLE SPIDER or DOUBLE SNATCHER or DOUBLE CLETCH中↓＋C



COMBINATION ATTTACK表



概念特性

整體變化異常之大的角色，其中普通的必殺技性能被大幅弱化，令攻擊主要集中在潛在能力的「M.ESCALATION」之上，除追加各種專用必殺技之外，更能增強必殺技之間的連係性，比較特別的一名角色。

重點技解析

M.SPIDER



由地上的必殺技改良成空中的必殺技，同樣主要針對於地上防守的對手，但對着蹲下的對手時則起不了作用。

M.SNATCHER

由原來持有連攜特性的打擊技，改為現在以出招時的無敵狀態作為對空之用，最大的缺點就是被對手防禦時投擲判定便不能成立，而且落空時也會露出很大破綻。

M.CLUB CLETCH

下段突進技，由於本身空隙較大，因而主要作為COMBINATION吹飛對手後的連續技，以及與特殊技「HEEL FALL」作二擇攻擊使用。

M.REAL COUNTER



形式與前作EX BLUE MARY的「QUICK SWAY」相同，利用上半身無敵的迴避動作，然後按掣向近距離的對手發動投擲，作為針對對手着地硬直時間的招式。

YOUNG DIVE



新追加的必殺技，以拋物線狀從上而下叩擊對手的中段攻擊，其中能轉化為連攜的背中中段攻擊「REVERSE KICK」和與「M.SPIDER」同出一徹的「DANGEROUS SPIDER」，可是由於出招較慢，容易讓對手發覺，是最大的弊端。

M.ESCALATION 專用必殺技

SPIN FALL

判定未及前作中那般大，而擊中對手時能連攜輸入「DOUBLE SPIDER」作追加技攻擊。

VERTICAL ARROW

除與「M.CLUB CLETCH」同樣持有無敵時間的對空技之外，更有中段屬性，能接上「DOUBLE SNATCHER」作追加攻擊。

STRAIGHT SLICER

下段突進技，主要作為連續技和BREAK SHOT之用，擊中對手時能追加「DOUBLE CLETCH」。

M.DYAMITE SWING

DOWN攻擊，在近距離下才可使用。

M.TYPHOON

移動投，主要用於CANCEL下段通常技後作奇襲之用。

M.ESCALATION

與DUCK KING的「DUCK DANCE」相類，在發動狀態開始直至POWER GAUGE能源耗盡前，能追加四種專用必殺技。

M.TRIPLE ECSTASY

在「DOUBLE SPIDER」、「DOUBLE SNATCHER」和「DOUBLE CLETCH」三種追加技後輸入的追打攻擊

連續技鑽研

空中C『→』站立B．站立B．↘+C『→』M.SNATCHER





對手於版邊時，空中C『→』近距離站立C(2 HIT)『→』M.ESCALATION『→』站立A．站立C『→』STRAIGHT SLICER(『→』DOUBLE CLETCH)／ SPIN FALL(『→』DOUBLE SPIDER)『→』M.TRIPLE ECSTASY





對手於版邊時，空中C『→』近距離站立C(2 HIT)『→』M.ESCALATION『→』站立B．站立B．↘+C『→』STRAIGHT SLICER(『→』DOUBLE CLETCH)／VERTICAL ARROW(『→』DOUBLE SNATCHER)『→』M.TRIPLE ECSTASY



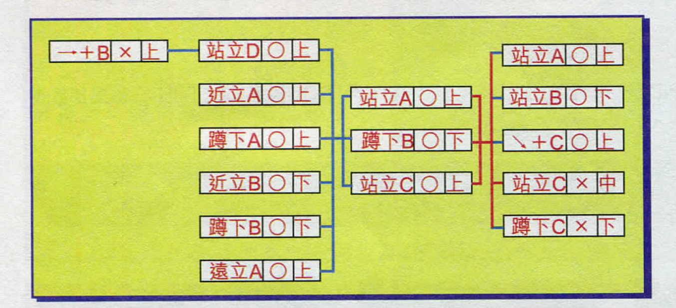


FRANCO BASH

技指令表

投技	
GORI RUSH	近敵時← or →＋C
特殊技	
SMASH	倒地起上時按C掣
BARROW PUNCH	B＋C
BASH TORNADO	→＋B
必殺技	
DOUBLE KONG★	↓↙←＋A
ZAPPER★	↓↘→＋A
WAVING BLOW	↓↘→＋D
GUTS DUNK☆	↓↘→↗＋B
GOLDEN BOMBER★	↙儲→＋C
超必殺技	
FINAL OMEGA SHOT★	→←↙↓↘＋BC同按
MEGATON SCREW	→↘↓↙←＋BC同按
潛在能力	
HARMAGEDON BUSTER	→←↙↓↘＋C

COMBINATION ATTTACK表



概念持性

以通常技為主力的FRANCO BASH，在本作中，整體能力上沒有太大的變動，而各必殺技和其性能依然保留。至於COMBINATION方面，所作的改動亦不大，只是加入一些中段屬性的效果，令攻擊上的變化更為豐富。

重點技解析

DOUBLE KONG

硬直較前作為大，容易遭對手反擊，但中段屬性的效果就頗為實用。

WAVING BLOW

出招開始直至攻擊判定完結前，上半身會出現無敵狀態。雖然解除硬直速度快，但由於攻擊空中的對手時會令其回復而有機會反擊，所以較適合地面上近距離中使用。



GUTS DUNK



出招時攻擊判定和無敵狀態會同時發生，直至攻擊完結為止，因而主要作為對空攻擊之用。

FINAL OMEGA SHOT



取消有效的對空判定，主要作為攻擊蹲下防守的中段技，可是由於出招較慢和破綻較大，所以待對手倒地起身後使用就最為適合。

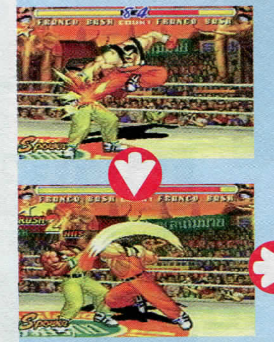
■對手氣絕暈眩時，FINAL OMEGA SHOT就是最佳的攻擊

HARMAGEDON BUSTER



取消了前作中的追加技「HARMAGE RUSH」，改為擊中對手後令其氣絕暈眩的效果。出招時持有無敵狀態，適用於對空和各種COMBINATION連續技中使用。

連續技鑽研



空中C『→』蹲下A or B · 站立C『→』GOLDEN BOMBER/ DOUBLE KONG/ HARMAGEDON BUSTER/ GUTS DUNK/ WAVING BLOW





MEGATON SCREW『→』GUTS DUNK/ HARMAGEDON BUSTER (『→』各種追打攻擊)





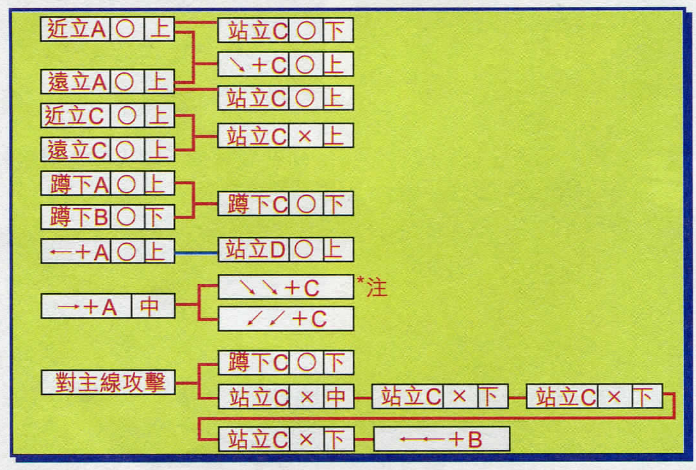
空中C『→』近距離站立A · 站立A · ↘＋C『→』HARMAGEDON BUSTER(『→』各種追打攻擊) / MEGATON SCREW/ GUTS DUNK



CHENG SIN ZAN 陳鑫山

技指令表	
投技	
合氣投	←or→+C
接觸技	
頭突殺	近敵時↘+C
特殊技	
發勁裏拳	←+A
落擊雙拳	→+A
必殺技	
氣雷砲（前方）★	↓↘→+A
氣雷砲（對空）★	→↓↘+A
超太鼓腹打	↓儲↑+A
滿腹滯空	超太鼓腹打上昇中A掔連打
輕．破岩擊☆	←儲→+B
重．破岩擊☆	←儲→+C
軟體叔叔	↓↙←+B（可按掔儲勁）
嚏砲	↓↙←+C
超必殺技	
爆雷砲★	↙儲↓→+BC同按
潛在能力	
喊叫彈	空中←↙↓↘→+C（可按掔儲勁）

COMBINATION ATTTACK表



＊註…於→+A攻擊判定發生前輸入

概念特性

雖然在必殺技實用性上的而且確增強了不少，但是站於攻擊力的立場上，無礙就較以往為遜色，其中「氣雷砲」和「破岩擊」仍是攻擊上的主軸。通常技由於攻擊範圍太細，影響遠距離和近接戰上的上攻擊，而COMBINATION方面，亦加入了不少限制，令其成為更以奇襲為主的角色。

重點技解析

氣雷砲

前方的「氣雷砲」主要作為針對對手的小跳躍和中遠距離牽制上的使用，而對空的「氣雷砲」則作為空中攔截和遠距離牽制的效果。

破岩擊

輕「破岩擊」集中於中距離突襲，雖然被擋格時破綻較大，但由於迴避性能極佳，即使攻擊落空亦不會構成任何威脅。



■破岩擊最大的變更點，莫過於由固有的上段特性改成為下段

軟體叔叔

身體隨意扭曲的新必殺技，雖然由開始直至完結前上半身無敵，但處於無防備狀態之中，也存在一定的危險。



嚏砲

以打噴嚏作下段攻擊，無敵狀態直至攻擊判定發生為止，出招雖慢，但硬直極少，適合用於倒地後起身的對手中使用。



喊叫彈

與前作中的潛在能力「天地崩落無盡砲」同出一徹，而不同的地方就是刪除了自動追踪的特性，改為由玩者控制攻擊的位置的空中潛在能力。



■喊叫彈的最大的弱點就空隙破綻大，所以玩者要好好利用其完結時「太鼓腹PRESS」的特性，令硬直狀態減少

連續技鑽研

空中C『→』←+A．站立D『→』輕破岩擊





對手於版邊時，氣雷砲(對空)『→』←+A．站立D『→』輕破岩擊





對手於版邊時，氣雷砲(對空)『→』空中C『→』近距離站立A．↘+C『→』氣雷砲(對空)







高手茶座

今期請到一位玩《拳皇97》頗有心得嘅朋友同大家預測一下《拳皇98》會有乜？

BY：ZAC



阿星：曾有在《96拳皇爭霸大賽》中以無限紅丸投來對付當屆冠軍誠仔，及於《97真拳皇大賽》中以無限踢砂來踢暈對手（都係誠仔……）之紀錄

前略……

ZAC：聽講《拳皇98》嘅人物係由舊年嘅***29名基本人***物再***加2隊***所組成，唔知你點睇呢？

星：我覺得***應該冇咗NEW FACE TEAM***……個故仔都話佢哋死咗囉。

ZAC：咁你覺得會由邊幾個人物頂替佢哋呢？

星：《METAL SLUG》入面兩個主角再加「波動伢伯」(遊戲入面啲戰俘)……(笑)

ZAC：唔係呀嘛？有啲乜人會真係有可能出現先？既然話會多2隊，我***當佢3個係喺啲舊GAME抽出***嚟嘅，另外***3個就係全新***人物……咁你點睇？

星：我覺得太多「餓狼人」嘞，不如多返啲其他人啦……例如山崎龍二加兩個秘書，又***或者TAKUMA加柴舟同HEIDEN***啦！

ZAC：咁即係「伢叔隊」？我就想***有返藤堂龍白***(笑)……但係如果叫你估啲全新人物，你想係乜類型嘅人呢？

星：最好就梗係速度型啦！唔使守得咁辛苦呀！

ZAC：咁系統方面呢？你認為應該有乜改動，抑或唔使改動呢？

星：唔……(好認真咁諗咗一陣)首先個GAME嘅***整體速度一定要加快***，因為我覺得《97》係慢過《96》嘅；而啲人物嘅***輕拳輕腳就一定要改弱***佢，因為個攻擊判定實在太大，而且又出得太快嘞。

ZAC：咁個別MODE又使唔使改呢？

星：EXTRA MODE就***一定要有迴避攻擊***啦！而個ADVANCED MODE……個「轆」出得慢咗啲，仲有就係「轆」得太遠嘞……改改佢會好啲。呀！仲有啲***超必無敵時間太長***嘞！

ZAC：咁又係……不過我好多時都係靠佢食糊㗎！(笑得十分奸)

星：再諗就真係好難諗……(忽有所覺)呀！不如EXTRA MODE可以用***拳腳招CANCEL彈前***啦！

ZAC：(即時意會)嘩，你條茅人吖！彈嚟彈去先做嘢？

星：嘿嘿……如果同一個人物喺***唔同MODE用唔同嘅招***就仲過癮呀！

ZAC：即係話好似《侍魂》咁分做「***修羅***」同「***羅剎***」？

星：冇錯，都應該幾好玩㗎咁……仲有嘅就係，啲人物之間嘅***平衡要做好啲***。好似我鐘意用嘅YURI咁，實在弱得緊要……

ZAC：YURI都唔差嘅。佢剩係重拳重拳波都夠返本啦！不過話時話，你覺唔覺***4種跳太多？***

星：咁就唔多喎，都幾好用吖。有時我仲覺得唔係咁夠添！

ZAC：咁FIT？……一講到跳，你話啲***空中投***係咪***太勁***先？尤其是呀***LEONA***，人哋彈後都「夾硬」扯返佢上半空，實在***勁得過分***呀！

星：咁都係嘅。仲有就要***CUT晒啲瘋狂八神瘋狂LEONA***啦！唔係話佢哋勁得濟，而係話***出嚟都冇用***呀！

ZAC：有道理。咁你想***幾時出***好呢哩隻GAME？

星：8月頭啦，橫掂年年都係咁上下時間出……當然***早出仲好***啦！不過唔知SNK造唔造得切……

ZAC：話就話好似會***7月尾出***……到時先算啦！總之家陣冇版位，今次傾住咁多先，多謝你嘥時間同我發噏風，***各位請呀***！

HYPER  WORLD

VOL.0

主持：JIRO SAN、KYOU SAN

SNK廣播站

JIRO：拉力賽車遊戲《XTREME RALLY》已經有得玩啦！不單畫面美麗，而且速度感又夠，絕對值得一玩！

KYOU：對呀！尤其是香港賽道的影像可以說是一級。因為我花了很多時間去拍了一盒錄影帶，開發人員是參考那盒帶來製作這一版的。

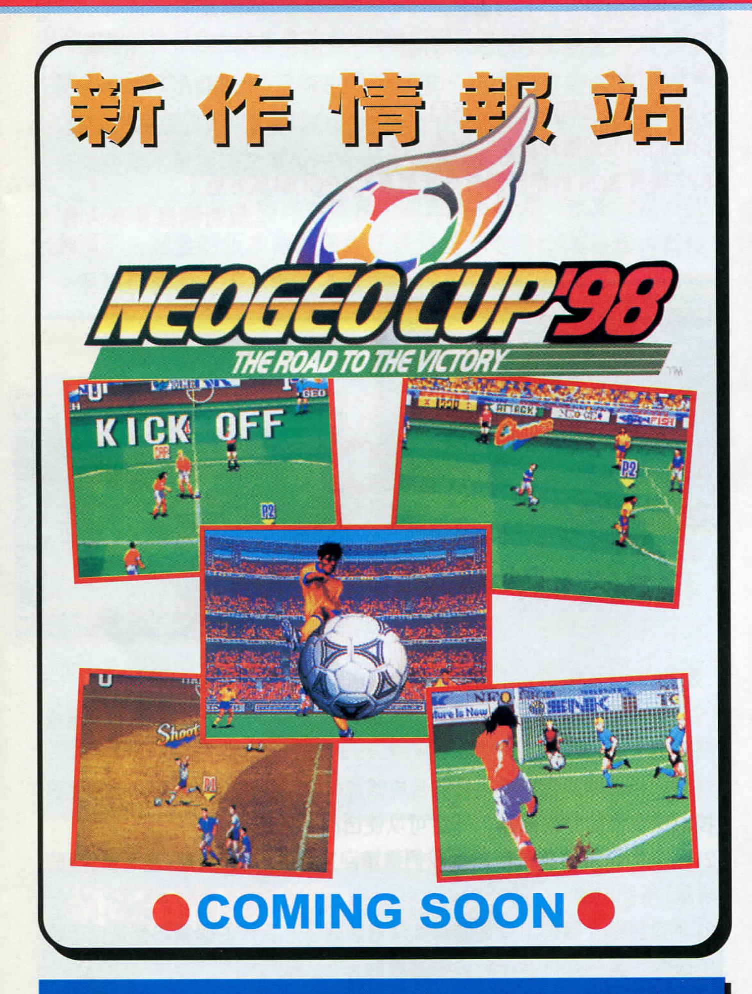
很快，夏天便會來了，開講有話「暑假啦！拳皇啦！」可否告訴一些《拳皇98》的情報給各位讀友們呀？

JIRO：《拳皇98》的情報仍是大‧秘‧密。想知更多情報的話，便繼續留意《HYPER NEO GEO WORLD》啦！

不過，我們下半年正計劃很多活動。而且不論16 bit或64 bit的大作將陸續推出。請大家繼續支持我們SNK呀！

KYOU：下一期，可能還會介紹一個最新的64 bit的大作給大家知，同時我們還有一個非常驚喜的大情報公報，記得下期留意這個專欄呀！

新作情報站



●COMING SOON●

◆歡迎讀友FAX或來信告訴我們對這個專欄的意見及感想；來稿一經刊登可得精美禮品一分

拳皇 98 情報站

K.O.F. FOREVER PROJECT

●COMING SOON●



(1) 投稿：SNK遊戲中的人物繪畫（尺吋：A4以內）

(2) 論文：初次認識SNK遊戲時的感想

(3) 讀者意見：我對《HYPER NEO GEO WORLD》的意見

(4) SNK Q & A：歡迎讀友來信詢問有關NEO GEO的問題

主持：冥界俏郎君



街機信箱（暫名）

槍神係我好讀友

靚仔冥界俏郎君：

我是(業務機戰隊)街機皇的長期讀者，我是第一次來信，希望您能刊登出來。

1)請問 NAMCO 的《TIME CRISIS 2》何時到港？

2)您們是不是只會做格鬥遊戲的攻略？

3)您們會不會做《TIME CRISIS 2》的攻略(只是攻略流程也好)？

4)SEGA 何時會再出射擊遊戲？如果有的話叫什麼名字？

5)您們所介紹的《ZERO POINT》在那裡有得玩？灣仔區的遊戲機中心有沒有？

祝貴刊銷量上升
槍神K上

槍神K：

1) 時間不能好肯定地回答您，但是現在有一部《TIME CRISIS 2》於世貿中心的NMACO WONDER PARK內，您可以到那裡玩一玩。

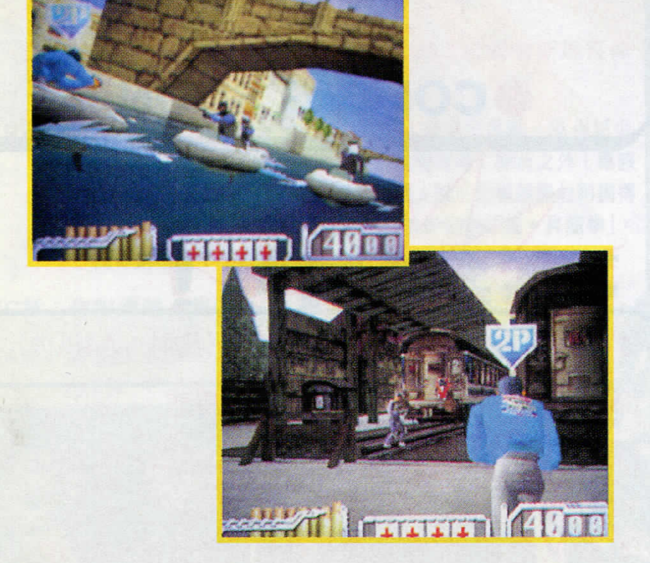
2) 當然不是，只不過是因大部份讀友的需求而選出要做攻略的遊戲。

3) 我會向有關的同事提議。

4) 暫時沒有收過有關SEGA會開發新射擊遊戲的資料。

5) 您可以在灣仔的遊戲機城中找到。

祝槍法如神
冥界俏郎君覆



好想和編輯切磋

街機信箱：

有豐富知識的冥界俏郎君您好，小弟的文字表達能力很差，有什麼錯字或用詞不當請不要介意。我有幾個小問題希望您可以替我解答，萬分多謝。

1) 您們做格鬥遊戲的攻略時，有很多的連招我(和我的朋友)出了好久都出不到，您們是不是用電腦把照片做出來的？

2)所有連招都是您們做出來的嗎？

3)您們是不是每一個編輯玩街機都很叻？如果不是，又怎會做出這麼厲害的連招？

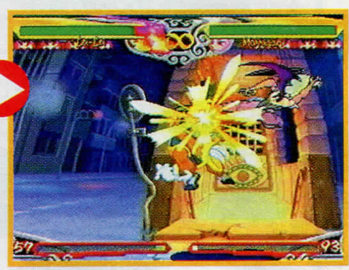
4)您們會不會和讀者切磋格鬥遊戲呢？

5)您們知不知道什麼是「蹬蹴」？

6)您覺得 SNK 的格鬥遊戲好玩還是 CAPCOM 的好玩？

祝街機皇多多人看！
大炮上





大炮：

您點會知我有豐富知識的，您真有知識。唔，您的問題主要都是格鬥遊戲，等我轉入格鬥模式先。

1) 我們所有同事都不會用電腦合成照片作連續技的，我們所刊出的連續技都是我們的心血結晶，一定可以使出的。

2) 所有的連續技都是我們或我們邀請回來的高手(如今期《高手茶座》的呀星)所使出的。

3) 不可說得上厲害，只是懂得如何去玩罷了。我們的連續技都是自己想出來的，有一些是從參考書中啟發的。

4) 我們會考慮這個提議的。

5)「蹬蹴」即是對手跳過來的時候，使用普通的攻擊(例如跳躍截擊)截擊對手。

6)SNK和CAPCOM都是各有各的優點，所以不能說那一個較好。

祝戰無不勝

大家有冇睇HYPER NEO GEO WORLD
呀大家覺今期封面點呀？（廣告再嚟！！！）

點解會突然出現？

話説嗰日小弟唔覺唔覺咁行咗去世貿個NAMCO WONDER PARK，諗住睇吓有乜玩同有冇靚姐姐睇啦，點知就俾小弟發現咗嗰處嚟咗一隻睇落好似《SOUL EDGE》嘅GAME。再睇清楚啲，先至發現原來就係嗰隻話就嚟出嘅《SOUL CALIBUR》！點解家陣會有得玩㗎？於是小弟就唔理咁多，立即入錢玩啦。但係佢個電腦易打到喊，入咗一鋪就爆咗機！之後喺個ENDING出現嘅時候，先至見到佢寫住話：「哩個只不過係試版，下次會有成10個人揀，而且仲會喺今年夏天推出」咁話……如果有機友想試吓隻GAME，咁就好快啲去NAMCO WONDER PARK試吓嘞！

好似有好多隱藏嘢咁喎！

相信出書之日，哩個《STREET FIGHTER EX 2》就已經到咗港嘞，唔知大家有冇去玩過咁呢？覺得如何呀又？小弟就覺得唔錯，至少都幾多嘢玩。家陣我哋就喺度努力研究緊個EXCEL，睇吓有啲乜嘢潛質。但係有樣嘢幾怪嘅，就係無論你有幾多個SUPER FINISH，只要冇CONTINUE，爆機之後就只會出現一張人物全身圖同埋幾行話多謝你玩，下次再見嘅句子，之後就出工作人員名單同埋GAME OVER，都冇ENDING嘅！而且據線報所得，今集至少有四個隱藏人物，就係NANASE（七瀨）、據稱係SKULLOMANIA宿敵嘅惡黨首領、KAIRI同埋今期大佬GARUDA。但係奇就奇在打極都唔見佢哋是但一個出嚟挑機（GARUDA除外），咁即係點？至於幾時有得用同埋點用？相信都會同上一集一樣要過某個時間先至會出現㗎嘞，而個時限相信會同上一集差唔多。不過大家可以放心，除咗一有新料就會報俾大家知之外，下期我哋會同大家介紹吓哩4個人物㗎嘞。另外，相信好多機友都已經知道哩個ARIKA會同NAMCO合作出GAME啦。咁幾時出同出乜呢？據知就係預計會喺今年秋天出一隻立體格鬥GAME，但係詳情未明。一有料小弟實會報俾大家知嘅，放心！



唔講九八都有嘢八

當大家仲好熱切期待哩個《拳皇98》有乜料八嘅時候，小弟就收到SNK方面嘅探子冒死回報，佢話SNK會喺遲啲向全世界公布一項令大家驚喜嘅息，但係仲未知係乜，個死人探子又講一半唔講一半，只係話「到時你就知！」咁話。照小弟估計就冇乜大不了嘅，最多就係話SNK結業（大吉利事！），再唔係就係話SNK會同其他公司合拼，例如CAPCOM（真唔真呀又……），小弟覺得除咗哩兩個消息之外，其他嘅都帶唔到驚喜嘅感覺俾小弟。但係可惜我哋仲未知幾時先公布（好似話要9月左右）……咁大家就要留意嘞。原本小弟就想好好地咁「報答」哩位講一半唔講一半嘅線人嘅，之但係佢又過咗一單料俾小弟知，仲話係極秘料。原來SNK下一隻立體格鬥GAME係同傳説有關㗎。不過暫時唔可以透露咁多住，遲啲一有料就再同大家講過啦！另外，唔知大家知唔知，喺日本正在播緊一套有關於麻宮雅典娜嘅電視劇，內容就講呀雅典娜點樣發現自己有超能力，而且呀飽仔椎拳崇仲係一個俾人的「呃」去做「人體實驗」嘅超能力者添，你都咪話唔邪呀老友！唔知大家會唔會有機會睇吓哩套嘢呢？因為小弟都好似唔見有人返VCD或者錄影帶……



■咁就叫做爆機？俾佢激爆就有份！



■哩個就係真人版雅典娜嘞，大家覺得點？小弟就覺得……



每期自製靈異現像！

哩班左擁右抱嘅人就係今期封面嘅幕後黑手！羡慕嗎？



《街機皇》試刊第3號

逢隔周五出版

隨《遊戲誌》第75期免費附送／零售價港幣5元

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.

地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓

電話／2380-2223

傳真／2866-2618

電子郵件／cineaste@glink.net.hk

◆特別計劃部製作

◆特別計劃部／ZACKY WU、天草四郎時貞、維也納

◆責任編輯／ZAC

◆製作部／ZAC、天草四郎時貞、維也納

◆特約筆者／KOTARO、HAJIME少尉、Agent X、GLEN

◆封面攝影：JOHNSON YUNG(NEO IMAGE)

◆封面人物：珊、楊子健、鄭慧文

◆特別鳴謝：王國旋先生(攝影聯絡)、基斯(製作聯絡)

◆封面及美術設計／佐治

◆對日絡聯及市場發展／畑山哲哉

◆廣告部／吳學智ATUS NG

電話／23511-8208

◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING

◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司

地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心

◆發行／德強記書報社

地址／九龍長沙灣通州西街1064-66號地下B座

電話／2720-8888

◆鳴謝：HIT STYLE LTD.／NAMCO LTD(HONG KONG) LIAISON OFFICE／SNK ASIA LIMITED／金星遊戲機中心／CAPCOM ASIA LTD.／基斯／癲